

| | | | | | | | | | |
|---|---------|----|-------|---|---|-------|---------------------------|-----------------|-----------------------------------|
| Software-Projekt 2 <i>Software Project 2</i> | | | | | | | Modulnummer: BA-901.02 | | |
| Bachelor Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahl <input type="checkbox"/> Basis <input type="checkbox"/> Ergänzung <input type="checkbox"/> Sonderfall <input type="checkbox"/> | | | | Zugeordnet zu Masterprofil Sicherheit und Qualität (SQ) <input type="checkbox"/> KI, Kognition, Robotik (KIKR) <input type="checkbox"/> Digitale Medien und Interaktion (DMI) <input type="checkbox"/> | | | | | |
| Modulbereich: Projekte Modulteilbereich: (keine Angabe) | | | | | | | | | |
| Anzahl der SWS | V | UE | K | S | Prak. | Proj. | Σ | Kreditpunkte: 9 | Turnus angeboten in jedem WiSe |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | | |
| Formale Voraussetzungen: - | | | | | | | | | |
| Inhaltliche Voraussetzungen: - | | | | | | | | | |
| Vorgesehenes Semester: 3. Semester | | | | | | | | | |
| Sprache: Deutsch | | | | | | | | | |
| Ziele: <ul style="list-style-type: none"> • Ein überschaubares Software-Projekt nach den Methoden aus den Veranstaltungen „Software-Projekt-Vorlesung“ und „Datenbankgrundlagen“ durchführen können. • In Gruppen Probleme analysieren und gemeinsam Lösungsstrategien entwickeln und präsentieren können. | | | | | | | | | |
| <p>Inhalte: Inhaltlich folgt dieses Praktikum dem Software-Praktikum (BA-901.01c); es ist jedoch auf eine umfangreichere Aufgabenstellung in größeren Gruppen und für einen längeren Zeitraum ausgelegt. Was die Studierenden im Software-Praktikum in einem kleinen Rahmen erfahren haben, soll nun auf anspruchsvolleres und realistischeres Problem ausgeweitet werden. Hierbei gehen die Studierenden sehr viel selbstständiger vor als im Software-Praktikum.</p> <p>Für eine größere Aufgabenstellung werden über die Dauer eines Semesters alle Phasen der Software-Entwicklung durchlaufen. Dazu gehören die Anforderungsanalyse und -spezifikation, der Architekturentwurf, die Implementierung und der Test. Darüber hinaus werden auch Planungen, Managementaspekte, qualitätssichernde Maßnahmen sowie Konfigurationsmanagement praktisch vertieft.</p> <p>In größeren Gruppen werden Studierende ein vorgegebenes Problem, das auch die Modellierung von Daten und die Verwendung einer Datenbank umfasst, bearbeiten.</p> | | | | | | | | | |
| Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): siehe Literatur zu Software-Projekt 1 | | | | | | | | | |
| Form der Prüfung: Abgabe von Dokumenten, Erstellung einer Software, Nachweis des eigenen Beitrags, individuelle Überprüfung der Leistung in Gesprächen, Präsentation der Software und des Projektverlaufs | | | | | | | | | |
| Arbeitsaufwand | Präsenz | | 70 h | | Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung | | 200 h | | |
| | Summe | | 270 h | | | | | | |
| Lehrende: Prof. Dr. R. Koschke, Dr. K. Hölscher | | | | | Verantwortlich: Prof. Dr. R. Koschke | | | | |